COMO JUGAR
SPIELANLEITUNG

NES-U5-ESP

ROLLERGAMES™

KONAMI®

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WILLKOMMEN IN DER WELT VON KONAMI!

Du besitzt nun die echte Konami Version von RollerGamers™ für das Nintendo Entertainment System®. Wir empfehlen Dir, Dir die Anleitung gründlich durchzulesen, bevor Du das Spiel beginnst.

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG / WIE MAN SPIELT 4
WIE MAN BEGINNT 6
DEIN TEAM AUS FANTASTISCHEN ROLLSCHUH-ZAUBERERN 7
UMGANG MIT DEM CONTROLLER 8
EINE FÜHRUNG DURCH DEIN TERRITORIUM 9
GEBIETE, DIE SICH KAUM UM „ROLLEN" LASSEN 10
RÜCKSCHLÄGE FÜR UNTERWEGS 12
SPEZIES, DIE VERSUCHEN, DIE ROLLSCHUHE UNTER DIR WEGZUSCHLAGEN 15
UMGANG MIT DEM SPIEL 18

STELLE DICH AUF „ROCKING, RATTLING & ROLLING" EIN

(ROCK 'N ROLL MIT ETWAS GEKLAPPER)

Da Ihnen das Geld für einen weltweiten Terrorismus-Blitzkrieg fehlt, hat die kriminelle Untergrund-Organisation V.I.P.E.R. (Vicious International Punks and Eternal Renegades = Verdorbene Internationale Punks und Ewige Renegaten) die RollerGames – den beliebtesten Sport des 21sten Jahrhunderts – infiltriert. Habgierig haben Sie ein Auge auf das Mega-Preisgeld des Wettbewerbs geworfen und drei Rollschuh-Teams bestochen und den beliebten Commissioner der RollerGames, Emerson „Skeeter" Bankhead, entführt. Und jetzt sitzt er, gefesselt und geknebelt, irgendwo unter der Stadt, der Willkür der feigen Gauner ausgeliefert.

Die CIA und das FBI sind weder schnell, noch clever oder rücksichtslos genug, um diesen Fall zu klären. Darum liegt es jetzt an Dir und Deinen drei magischen Rollschuh-Teams, den Commissioner zu befreien und V.I.P.E.R. daran zu hindern, sein Gift über die ganze Stadt zu verstreuen. Dies ist ein Kampf, in dem Du nicht wie ein Gentleman kämpfen kannst. Du mußt ihn mitnehmen auf die Straße, in die Kanalisation, auf Schrottplätze – zu eigentlich allen Schauplätzen, auf die Dich Deine acht Räder tragen (und sogar welche, wo sie nicht so gut rollen).

Aber sogar Deine katzen-ähnlichen Reflexe garantieren keinen Erfolg während Du Dich bereit erklärst, Deine Teams durch sechs Muskelkater-verdächtige Spielebenen zu führen, die alle mit unheilvollen Todesfallen gespickt sind. Offene Kanalisationsschächte, schmierige Öllachen, Kampfhubschrauber und blutrünstige Hunde sind nur ein paar der Gefahren, die auf Dich warten.

Natürlich mußt Du Dich auch an schlagkräftigen Judo-Meistern, Skateboard-Gangstern, Motorrad-Irren und anderem vorbeikämpfen.

Und wenn man die Überlebenschancen bedenkt, wäre jetzt vielleicht der richtige Zeitpunkt, die Rollschuhe an den Nagel zu hängen und sich elegant zurückzuziehen. Aber denke daran, das Leben von Tausenden hängt an einem seidenen Faden. Und wenn Du Dich entschließt, die Verantwortung zu übernehmen, und unterwegs auf die Nase fällst, kannst Du davon ausgehen, daß V.I.P.E.R. Deine Kugellager zum Dinner rösten wird!

WIE MAN SPIELT

Dein Ziel ist es, zunächst die drei Gangster-Teams bei den RollerGames zu schlagen und danach den Wettkampf-Commissioner aus der Gewalt von V.I.P.E.R. zu befreien.

RollerGames besteht aus sechs Spielebenen und beinhaltet zwei verschiedene Scrolling-Möglichkeiten. Das normale Scrolling, verwendet in Ebene eins, drei, fünf und sechs, ermöglicht Dir, Dich in acht verschiedene Richtungen zu bewegen.

Auto-Scrolling, wo Du Dich nur nach rechts bewegen kannst, findest Du in Spielebene zwei und vier. Ebene zwei und vier haben jeweils einen Bereich. Ebene eins, drei und fünf bestehen aus jeweils zwei Bereichen und Ebene sechs enthält sogar vier verschiedene Bereiche.

Jede Spielebene ist vollgepackt mit Feinden und Fallen. In jeder der normalen Scrolling-Ebenen gibt es mehrere verschiedene Szenen, wo Du die Feinde, denen Du begegnest mit reiner körperlicher Kraft und roher Gewalt besiegen mußt. Und nur wenn Du in der letzten Kampfszene von jeder Spielebene den freirollenden Schmierball besiegt hast, kannst Du zur nächsten Ebene vorrücken. ANMERKUNG: In allen Auto-Scrolling Ebenen mußt Du Dir Deinen Weg durch mehrere Ruinen und Angriffe bahnen, bevor Du zur nächsten Spielebene vorrückst.

Zu Beginn der einzelnen Ebenen kannst Du unter den drei guten Teams auswählen. Für jede Ebene gibt es immer ein Team, das bestens dafür geeignet ist. Welches Team Du auch auswählst, Du spielst die Rolle des Starkämpfers. Jeder der Starkämpfer hat besondere Eigenschaften und jeder hat eine „Patentierte Bestrafungs-Technik", die in den Kampfszenen zum Einsatz kommt. Es gibt aber ein Limit und Du kannst sie nicht unbegrenzt einsetzen. Also wende sie sorgfältig an. Und denke daran, daß in den normalen Scrolling-Ebenen Deine Fäuste die einzigen Waffen sind – darum solltest Du austeilen, was das Zeug hält! (Das heißt, wenn Du Skeeter retten willst.)

Du hast drei Leben, um das Spiel zu starten. Wenn Dein Punktestand 20.000 Punkte, 50.000 Punkte und 80.000 Punkte erreicht, hast Du ein zusätzliches Leben verdient. Dein Punktestand und die Anzahl der Leben, die Du noch hast, werden am Ende jedes Bereiches, am Ende jeder Spielebene und wenn Du Dein Leben halbherzig verloren hast, angezeigt.

Deine Lebensskala sinkt jedes Mal, wenn Du von einem feindlichen Angriff getroffen wirst oder in eine Falle gerätst. Du wirst bewußtlos und verlierst einen Spieler, wenn Deine Lebensskala auf Null sinkt, wenn die Spielzeit vorbei ist (nur in normalen Scrolling-Ebenen), oder wenn Du in eine Spalte, einen Kanalisationsschacht oder ins Wasser fällst.

Das Spiel ist vorbei, wenn Dein letzter Spieler aus dem Spiel geworfen wird. Aber, wenn Du weiterspielen willst, kannst Du ein neues Spiel am Start des Bereiches beginnen, in dem Du die letzte Runde verloren hast. (Einzelheiten siehe Seite 6).

WIE MAN BEGINNT

Drücke die Start-Taste, während das Titelbild auf der Anzeige ist und die Eröffnungs-Sequenz beginnt. Wenn die Auswahlanzeige für das Rollschuh-Team erscheint, wähle das gewünschte Team mit Hilfe des Controllers. Sobald Du Dein Team ausgewählt hast, drücke die Start-Taste, um die Rettungsaktion zu starten.

WEITERSPIELEN

Du kannst weiterspielen, auch wenn Du alle Deine Spieler verloren hast. Wenn die Anzeige „GAME OVER" (SPIEL VORBEI) erscheint wähle mit Hilfe des Controllers den Modus „CONTINUE" (weiterspielen). Drücke dann die Start-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen. Als nächstes erscheint die Auswahlanzeige für das Rollschuh-Team. Sobald Du Dein Team gewählt hast, beginnt das Spiel erneut am Anfang des Bereiches, in dem Du Deinen letzten Spieler verloren hast. Wenn Du nicht weiterspielen willst, wähle „END" und die Titelanzeige erscheint wieder.

DEIN ROLLSCHUH-TEAM

Thundebirds

Ice Box
Seine patentierte Bestrafungs-Technik ist ein knochen-brechender Körperangriff.

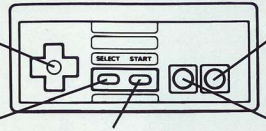
Hot Flash

Rolling Thunder
Ihr „Bestrafer" ist ein kopfverdrehender Kreisel-Sprungtritt.

Rockers

California Kid
Die Vollstreckungsmethode von Kid ist ein zweiphasiger Tritt.

WIE DU DEINE BEWEGUNGEN STEUERST



KAMPFSZENEN

Drücke die B-Taste, um anzugreifen. Die Art des Angriffs hängt davon ab, welchen Spieler du steuerst.

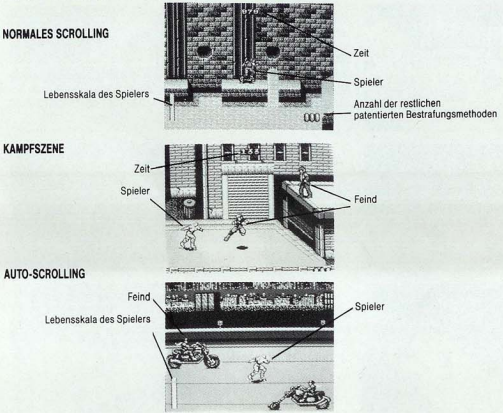
Drücke die A- und B-Taste gleichzeitig, um den Feind mit der patentierten Bestrafungsmethode besinnungslos zu schlagen. Du mußt das Timing dieses Angriffs gut abschätzen, da Du ihn in einem Bereich nur dreimal ausführen kannst. (Vergleiche Seite 7, auf der Du die patentierten Bestrafungsmethoden der einzelnen Spieler findest.)

AUTO-SCROLLING BEREICHE

Drücke den Controller nach links und die B-Taste gleichzeitig, um jemanden mit Deinem Ellbogen zu rammen.

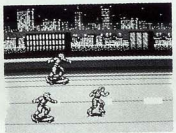
ANMERKUNG: Deine Lebensskala und die Anzahl der patentierten Bestrafungsmethoden werden am Ende eines Bereiches bzw. einer Spielebene wieder auf die Originalwerte gebracht.

EINE FÜHRUNG DURCH DEIN TERRITORIUM

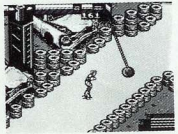


GEBIETE, DIE SICH KAUM UM „ROLLEN" LASSEN

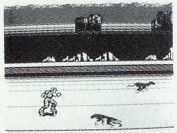
STADTMITTE
Deine Hauptfeinde in diesem Bereich sind die Mitglieder der Bad Attitude Crew (Mannschaft mit der negativen Einstellung). Diese Spielebene ist ein normaler Scroller-Bereich, der aus zwei Teilen besteht.



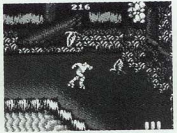
DIE NÄCHTLICHE AUTOBAHN
Dies ist eine Auto-Scrolling-Ebene.



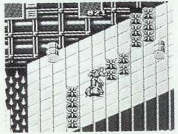
AUTOMOBIL VERARBEITUNGSWERK
Achte auf die Mitglieder der Maniac's Bande.
Diese Spielebene ist ein normaler Scrolling-Bereich, der aus zwei Teilen besteht.



DIE LANDSTRASSE
Noch eine Auto-Scrolling-Ebene.

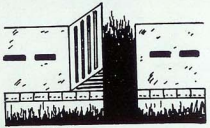


DER DSCHUNGEL-FLUSS
Dies sind die Stampfgründe des skrupellosen Violator-Ungeziefers. Diese Spielebene ist ein normaler Scrolling-Bereich, der aus zwei Teilen besteht.

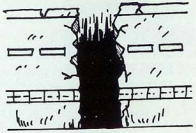


DIE V.I.P.E.R. SCHLANGENGRUBE
Diese Spielebene ist ein normaler Scrolling-Bereich, der aus vier Teilen besteht.

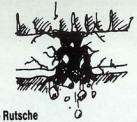
EINE FÜHRUNG DURCH DIE NATÜRLICHEN (UND UNNATÜRLICHEN) KATASTROPHEN



Sprung-Plattform
Timing ist das Allerwichtigste auf der Sprung-Plattform. Drücke die A-Taste vorsichtig, um die Weite Deines Sprunges zu erhöhen. Wenn Du in die Spalte hinter der Plattform fällst, verlierst Du einen Spieler.

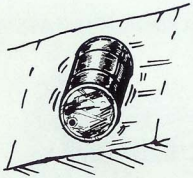


Straßen-Spalte
Wenn Du einer von diesen zu nahe kommst, kannst Du einem weiteren Spieler „Auf-Wiedersehen" sagen.



Glitschige Rutsche
Rolle ein bißchen zu nahe an eine glitschige Rutsche und der Boden unter Deinen Rollschuhen beginnt zu bröckeln.

Giftige Nadelspitzen
Ein weiterer Spieler beißt ins Gras, wenn Du unaufmerksam bist und in eine von diesen gerätst.



Die Can-Can Tonne
Wer von einer Can-Can Tonne getroffen wird, muß mit gebrochenen Knochen rechnen.

Valdez Jr.
Das glitschige Risiko läuft aus umgestoßenen Tonnen am Straßenrand. Du landest voll auf dem Kreuz, wenn Du diese Ölpest nicht umfährst.

Schrecklicher Bop-Kran
Der Kran schwingt hin und her, wie ein Pendel, und wartet nur darauf, Dich von den Rollen zu schlagen.

Radon Abwasser
Diese stinkende Flüssigkeit läuft eine bestimmte Zeit lang aus bestimmten Rohren. Wenn Du kannst, weiche ihnen aus – koste es was es wolle!

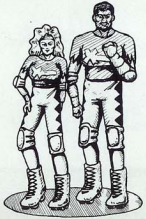
Fall-Zone
Wenn Du diese Plattform nicht mit viel Geschick überquerst, flutscht sie unter Dir weg. Falls das passiert, kannst Du wieder einen Deiner Spieler vergessen.

Bum Rap Hürden
Fahre gegen eine Hürde und der Spielerklau hat ein weiters Opfer gefordert.

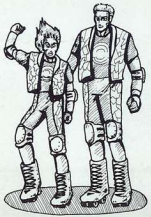
Holzblockaden
Diese Stämme rollen auf dem Boden vor und zurück. Fahre gegen einen davon und verabschiede Dich von Deinem Spieler.

Feuerinseln
Flammen kommen in unbestimmten Intervallen aus bestimmten Bereichen. Und wir alle wissen, was passiert, wenn man mit dem Feuer spielt.

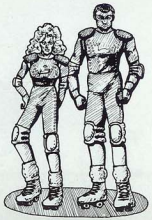
SPEZIES, DIE VERSUCHEN, DIE ROLLSCHUHE UNTER DIR WEGZUSCHLAGEN



NEGATIVE EINSTELLUNG



MANISCH VERRÜCKTE



ANGRIFFSLUSTIGE

TEAM-ANFÜHRER

LUCY FERBALL

GURU DREW

SKULL SCRAPER

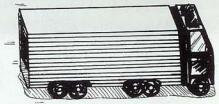
V.I.P.E.R. GROUPIES

CAPTAIN FLEISCHHAKEN

FISCHGESICHT

KAMPFHUBSCHRAUBER

MOND-HÜNDCHEN



DRECK-LKW

PARASITEN-VOGEL

ROLLER PUNK

BILLY „BOMB" BARDER

THE MOTO CRUSHER

Behandle Dein KONAMI-Spielmodul sorgfältig

- Dieses KONAMI-Spielmodul ist ein Präzisionsgerät mit einem komplexen elektronischen Schaltkreis. Setze es keinen unnötigen Erschütterungen oder extremen Temperaturschwankungen aus. Versuche auf keinen Fall, das Modul zu öffnen oder auseinanderzunehmen.
- Berühre auf keinen Fall die Terminal-Kontakte oder lasse sie mit Wasser in Berührung kommen. Andernfalls wird der Schaltkreis beschädigt.
- Achte darauf, daß der Computer immer AUSGESCHALTET ist, wenn Du das Modul in den Computer einlegst oder es herausnimmst.

¡BIENVENIDO AL MUNDO DE KONAMI!

Tienes en tus manos la auténtica versión KONAMI de Roller Games™ para tu Nintendo Entertainment System. Lee atentamente el manual de instrucciones antes de comenzar esta peligrosa misión.

INDICE

INTRODUCION / COMO JUGAR 20
COMIENZO DEL JUEGO 22
EL EQUIPO DE PATINADORES 23
COMO UTILIZAR EL CONTROL 24
GUIA POR EL RECORRIDO 25
NIVELES QUE TIENES QUE ATRAVESAR. 26
OBSTACULOS DEL CAMINO 28
ENEMIGOS QUE INTENTAN ACABAR CONTIGO ... 31
CUIDA DE TU JUEGO 34

¡PREPARATE PARA LA LUCHA!

Sin el dinero suficiente como para convertirse en una amenaza terrorista mundial, la organizacióon criminal V.I.P.E.R. (Punks Viciosos Internacionales y Eternos Renegados) se ha infiltrado en RollerGames-el deporte más popular del siglo XXI. Con la mente puesta en el dinero del premio, han sobronado a tres equipos de patinaje, y han secuestrado al comisario de juegos, Emerson "Skeeter" Bankhead. Ahora, en algún lugar de la ciudad, permanece prisionero y a merced de estos cobardes.

La CIA y el FBI carecen de la velocidad, entrenamiento y fuerza bruta para llevar a cabo este trabajo. Asi que tendréis que ser tùy tus tres equipos de patinaje los que tendréis que rescatar al comisario e impedir que el V.I.P.E.R. ponga en marcha su plan. Esta es una lucha en la que nose puede jugar limpio. Tendrás que lanzarte a las calles, bajar a las alcantarillas-cualquier lugar a donde puedas entrar con tus patines (y también en lugares donde no puedas).

Pero ni siquiera tus reflejos felinos te garantizan el éxito al luchar por los seis niveles plagados de mortíferas trampas. Alcantarillas abiertas, charcos de aceite, helicópteros de combate y perros sedientos de sangre son sólo algunos de los peligros con los que tendrás que enfrentarte.

Por supuesto, también tendrás que enfrentarte a expertos judokas, gamberros en monopatin, motoristas locos y más.

Y considerando tus probabilidades de supervivencia, éste podria ser un buen momento de quitarte los patines y desaparecer discretamente. Pero recuerda, hay miles de vidas en juego. ¡Y si decídes aceptar esta misión, puedes estar seguro de que el V.I.P.E.R. lanzarátodo su poder contra ti!

COMO JUGAR

Tu objetivo primodial es derrotar a los tres equipos enemigos en RollerGames, y después rescatar al comisario de las garras del V.I.P.E.R.

RollerGames se compone de seis niveles, e incorpora dos tipos de scrolling. El scrolling normal, que aparece en los niveles 1,3,5 y 6 te permite avanzar en ocho direcciones.

Auto-scrolling, que sólo te permite avanzar hacia la derecha, aparece en los niveles 2 y 4. Los niveles 2 y 4 tienen un área cada uno. Los niveles 1, 3 y 5 se componene de dos áreas, mientras que el nivel 6 se compone de cuatro áreas separadas.

En cada nivel aparecerán multitud de enemigos y trampas. En cada uno de los niveles de scrolling normal hay diferentes escenas en las que tendrás que derrotar a los enemigos que te salgan al paso untilizando la fuerza bruta y la habilidad fisica. Y sólo si longras salir victorioso de la ùltima escena de lucha podrás pasar al siguiente nivel. NOTA: En los niveles de auto-scroll tienes que abrirte paso entre numerosas ruinas y esquivar diversos ataques antes de pasar al siguiente nivel.

Al comienzo de cada nivel podrás escoger entre los tres equipos amigos. Sólo hay un equipo apropiado para cada nivel.En cualquier caso, túserás la estrella del equipo. Cada una de las estrellas de los equipos tiene caracteristicas únicas, asi como uma técnica de ataque propia para utilizar en las escenas de lucha. Sin embargo, hay un limite de veces en als que podrás utilizar esta técnica propia, asi que ten cuidado. Y recuerda, tus puños son las únicas armas con que cuentas en los niveles de scrolling normal, asi que defiéndete lo mejor que sepas (si es que quieres salvar a Skeeter).

Comienzas el juego con tres vidas. Cuando llegues a 20.000, 50.000 y 80.000 puntos conseguirás una vida extra. Tu puntuación, junto con as vidas que te quedan, apareceráal final de cada área, al final de cada nivel y cuando pierdas una vida.

Tu indicador de vida disminuirácada vez que recibas un golpe del enemigo o caigas en una trampa. Perderás un jugador cada vez que el indicador de vida descienda hasta cero, cuando se agote el tiempo(sólo en áreas de scrolling normal), o cuando caigas en una grieta, alcantarilla o en el agua.

El juego terminarácuando pierdas a tu ùltimo jugador. Sin embargo, si quieres seguir jugando, puedes continuar desde el principio del área en la que te encontrabas cuando acabóel juego. (Ver página 6)

COMIENZO DEL JUEGO

Pulsa el botón Start en la pantalla de título y comenzarála secuencia de apertura. Cunado aparezca la pantalla de selección de equipo, utiliza el bloque de control para escoger uno de ellos. Una vez que hayas elegido equipo, pulsa el botón Start para comenzar tu misión de rescate.

OPCION DE CONTINUAR

Puedes seguir jugando cuando todos los jugadores hayan sido eliminados. Cuando aparezca la pantalla GAME OVER, utiliza el bloque de control para seleccionar Continue, y pulsa el botón Start para introducir tu elección. Entonces aparecerála pantalla de selección de quipo. Una vez que hayas elegido equipo, el juego comenzarádesde el principio del área donde terminóel juego anterior. Si no quieres seguir jugando, selecciona End y volveráa aparecer la pantalla de título.

EL EQUIPO DE PATINADORES

Thunderbirds

Ice Box
Su técnica de ataque es un abrazo que destroza los huesos.

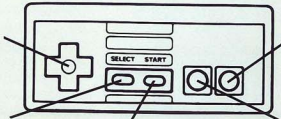
Hot Flash

Rolling Thunder
Su técnica consiste en un salto con patada directo a la cabeza.

Rockers

California Kid
Su técnica consiste en una patada a dos niveles.

COMO UTILIZAR EL CONTROL



Bloque de control
Púlsalo para mover a tus jugadores.

Botón Select
Este botón no tiene ninguna funciòN aqui.

Botón-Start
Púlsalo para comenzar el juego y para hacer una pausa.

Botón A
Púlsalo para saltar.

Botón B
Púlsalo para golpear.

ESCENAS DE LUCHA

Pulsa el botón B para lanzar un ataque. El tipo de ataque depende del jugador que estés controlando.

Pulsa los botones A y B simultáneamente para dejar fuera de combate a tu enemigo con tu técnica de ataque. Piénsatelo bien antes de efectuar este golpe, y que sólo podrás hacerlo tres veces em cada área. (Ver página 7 para comprobar la técnica de ataque de cada jugador)

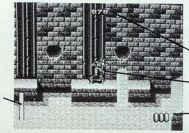
AREAS DE AUTO-SCROLL

Pulsa el brazo izquierdo del bloque de control y el botón B al mismo tiempo para dar un codazo.

NOTA: Tu indicador de vida y el nu3mero de técnicas de ataque volverán a su valor original al final de cada área y nivel.

GUIA POR EL RECORRIDO

SCROLL NORMAL

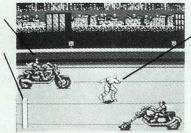


Tiempo
Jugador
Indicador de vida del jugador
Número de golpes que te quedan

ESCENA DE LUCHA

Tiempo
Jugador
Enemigo

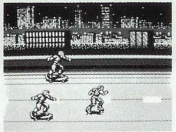
AUTO-SCROLL



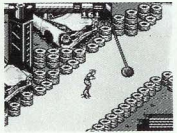
Enemigo
Indicador de vida del jugador
Jugador

NIVELES QUE TIENES QUE ATRAVESAR

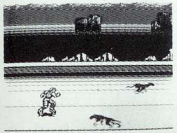
SUBURBIOS
Los principales enemigos que te vas a encontrar son los miembros de la banda Bad Attitude. Este es un nivel de scroll normal compuesto de dos áreas.



AUTOPISTA NOCTURNA
Nivel de auto-scroll.

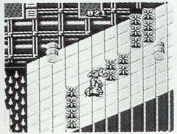


PLANTA DE FABRICACION DE AUTOMOVILES
Ten cuidado con los miembros de la banda de Maniac. Este es un nivel de scroll normal compuesto de dos áreas.



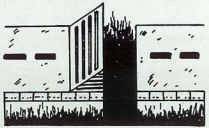
LA AUTOPISTA LOCAL
Otro nivel de auto-scroll.

EL RIO DE LA JUNGLA
Estás en los dominios de la malvada banda Violator. Es un nivel de scroll normal compuesto de dos áreas.

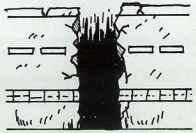


EL REFUGIO DE V.I.P.E.R.
Nivel de scroll normal compuesto de cuatro áreas

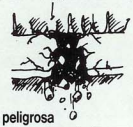
GUIA DE LOS OBSTACULOS NATURALES (Y NO TAN NATURALES)



Plataforma de salto
El tiempo es fundamental en esta plataforma. Pulsa el botón A para aumentar la longitud de tu salto. Si caes en el hueco que hay detrás de la plataforma, perderás un jugador.

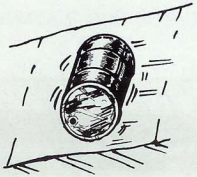


Grietas
Si te acercas demasiado a una de ellas, ya puedes ir despidiéndote de un jugador.



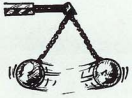
Zona peligrosa
Si te acercas demasiado a una de estas zonas, el suelo que pises se derrumbará.

Pinchos venenosos
Perderás otro jugador si caes en uno de estos pinchos.



Bidón
Si te golpea uno de estos bidones, te destrozarahasta el último hueso.

Valdez Jr.
Esta sustancia resbaladiza cae de los bidones que se encuentran a los lados de la carretera. Terminarás en el suelo si no te apartas de ellos.



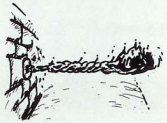
Grúa
Esta grúa se balancea hacia adelante y hacia atrás como un péndulo, esperando el momento de arrancarte los patines.

Zumo de alcantarilla
Este apestoso líquido cae de ciertas tuberias durante un cierto periodo de tiempo. Evitalo como sea....¡si es que puedes!

Zona de caída
Si no cruzas esta plataforma con cuidado, caerábajo tus pies. Si eso ocurre, di adiós a otro de tus jugadores.

Troncos
Estos troncos van rodando por el suelo. Si te alcanza uno, despídete de otro jugador.

Vallas
Si derribas una de ellas serátu final.

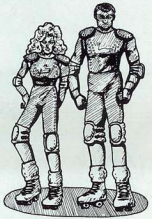


Islas de fuego
Las llamas surgen de determinadas áreas durante un cierto periodo de tiempo. Y todos sabemos lo que ocurre cuando jugamos con fuego.

ENEMIGOS QUE INTENTARAN ACABAR CONTIGO

Bad Attitude

Maniacs



Violators

LOS LIDERES

Lucy Ferball

Guru Drew

Skull Scraper

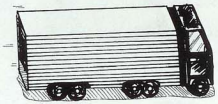
COMPONENTES DE V.I.P.E.R..

Capitán
Meat Hook

Cara de Pez

Helicóptero de combate

Moon Doggie



Camión

Depredador

Roller Punk

Billy "Bomba" Barder

El As de las Motos

CUIDA DE TU JUEGO

- Este cartucho es un aparato de precisión con complejos circuitos electrónicos. No lo sometas a golpes o temperaturas extremas. No intentes abrirlo o desmontarlo.
- No toques las conexiones ni dejes que se humedezcan, ya que podria dañarse el circuito.
- Asegúrate de que la consola estéapagada antes de meter o sacar un cartucho.

Deutsch

⚠ WARNUNG ⚠

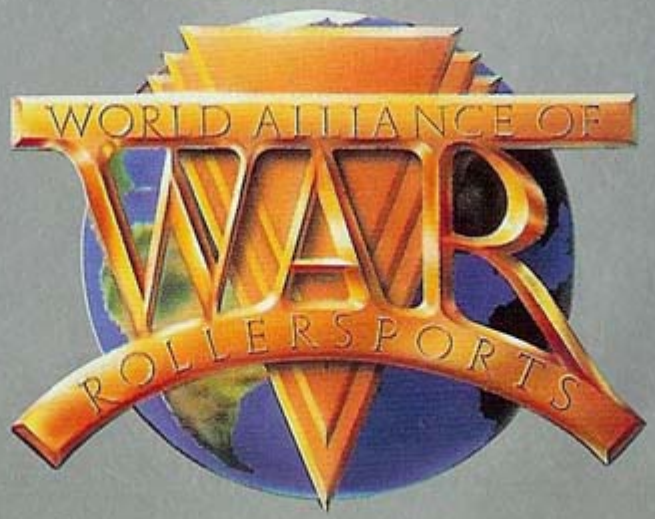
NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Español

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.



©1990 WORLD ALLIANCE OF ROLLERSPORTS, INC, –SAMS/MILLER PRODUCTIONS–
MOTOWN PRODUCTIONS.
ROLLERGAMES™ IS A TRADEMARK OF WORLD ALLIANCE OF ROLLERSPORTS.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
©1991 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan